



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

**PENGARUH PENGGUNAAN STRATEGI
PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KREATIVITAS
BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN MATEMATIKA
(Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri I Jatibarang Kab. Indramayu)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.I)
pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon



Oleh :

LIYA FADLIYAH
07450774

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYEKH NURJATI
CIREBON
2013**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

ABSTRAK

LIYA FADLIYAH : “Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri I Jatibarang Kab. Indramayu)”.

Kurangnya variatif strategi pembelajaran menyebabkan berbagai macam masalah yang sering sekali terjadi. Masalah yang diajukan dalam matematika adalah masalah realistic dan relevan. Dengan demikian adanya kreativitas dalam berfikir yang dimiliki oleh siswa tentu dapat menghilangkan berbagai macam persoalan yang ada dalam proses belajar seperti kejenuhan siswa ketika melakukan proses pembelajaran, dan kurangnya pemahaman yang mereka pelajari.

Sesuai dengan permasalahan yang dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh dari penggunaan strategi pembelajaran terhadap kreativitas belajar siswa berupa strategi pembelajaran berbasis masalah pada pokok bahasan trigonometri. Selain itu peneliti ingin mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap strategi pembelajaran berbasis masalah ini serta seberapa besar kreativitas siswa setelah diterapkannya strategi pembelajaran tersebut.

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Untuk itu, agar kemampuan siswa dan kreativitas dalam belajarnya menjadi meningkat perlu diterapkan suatu strategi yang sesuai yang belum pernah mereka terima, sehingga timbul suatu ketertarikan dalam belajar. Salah satu strategi yang dapat diterapkan yaitu strategi pembelajaran berbasis masalah yang didalamnya mengandung daya tarik agar siswa bisa terlibat langsung pada kejadian-kejadian yang nyata.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas kelas X SMAN I jatibarang kabupaten indramayu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sample* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu. Dalam pengumpulan data penulis melakukan hal-hal berikut yaitu pemberian tes berupa naskah soal dan penyebaran angket pada sampel tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari besarnya kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah yaitu sebesar 35,2 % dan selebihnya yaitu 64,8 % dipengaruhi oleh variabel lain. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,901 > 2,052$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis masalah berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika yaitu sebesar 35,2 % dan selebihnya yaitu 64,8 % dipengaruhi oleh variabel lain.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

PENGESAHAN

Skripsi berjudul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika (Studi Eksperimen di Kelas X SMA Negeri I Jatibarang Kab. Indramayu).”** oleh : LIYA FADLIYAH, NIM : 07450774, telah dimunaqasyahkan pada tanggal 23 Januari 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I) pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, Februari 2013

Panitia Munaqasyah,

Tanggal

Tanda Tangan

Ketua Jurusan
Toheri, S.Si., M.Pd.
NIP. 19730716 200003 1 002

Sekretaris Jurusan
Reza Oktiana Akbar, M.Pd.
NIP. 19811022 200501 1 001

Penguji I
Toheri, S.Si., M.Pd.
NIP. 19730716 200003 1 002

Penguji II
Hendri Raharjo, M.Kom
NIP. 19741212 200604 1 003

Pembimbing I
Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag.
NIP. 19680408 199403 1 003

Pembimbing II
Reza Oktiana Akbar, M.Pd.
NIP. 19811022 200501 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah,

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag.
NIP. 19710302 199803 1 002



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga Allah SWT tetap limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, tidak lupa kepada para keluarganya, sahabatnya dan para pengikutnya.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. DR. H. Maksun Muhtar, MA. selaku Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Bapak Dr. Saefuddin Zuhri, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon,
3. Bapak Toheri, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Tadris Pendidikan Matematika IAIN Syekh Nurjati Cirebon
4. Bapak Prof. Dr. H. Jamali, M.Ag. selaku pembimbing I
5. Bapak Reza Oktiana Akbar, M.Pd. selaku pembimbing II
6. Bapak Drs. H. Somana, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri Jatibarang dan guru-guru serta siswa-siswi yang telah membantu penulis dalam mengadakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tentunya masih banyak terdapat kekeliruan dan kesalahan, baik dari segi isi maupun teknik penulisannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada masyarakat akademik mudah-mudahan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Cirebon, Desember 2012

Penulis



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	12
1. Pembelajaran Matematika	12
2. Pembelajaran Berbasis Masalah	21
3. Kreativitas.....	29
4. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Masalah	33
5. Materi Trigonometri	46
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Pemikiran	51
D. Hipotesis Penelitian	54



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	55
B. Metode dan Desain Penelitian	56
C. Teknik Pengumpulan Data	58
D. Variabel Penelitian	63
E. Instrumen Penelitian	63
F. Teknik Analisis Data	75

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	82
B. Analisis Data Hasil Penelitian	
1. Uji Normalitas	109
2. Uji Homogenitas	112
3. Uji Independent dan Kelinearan Regresi	113
4. Persamaan Regresi	114
5. Uji Koefisien Determinasi	116
6. Uji Hipotesis	117
C. Pembahasan Hasil Penelitian	118

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	120
B. Saran.....	121

DAFTAR PUSTAKA 122

LAMPIRAN-LAMPIRAN 125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai bagian integral kehidupan masyarakat harus mampu menumbuhkan kemauan serta membangkitkan motivasi untuk menggali berbagai potensi. Sekolah sebagai institusi pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai tuntutan. Pembelajaran yang efektif dan berkualitas akan membantu peserta didik untuk mencapai kemampuan sesuai kompetensi dasar yang harus dicapai. Selain itu guru juga harus memahami strategi pembelajaran yang efektif yang dapat membantu peserta didik agar dapat belajar secara optimal dan mampu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses belajar. Dengan demikian, peserta didik perlu memiliki kemampuan memperoleh, memilih, dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Keadaan situasi masyarakat yang selalu berubah seperti saat ini, sudah seharusnya menjadi perhatian bagi para pakar pendidikan untuk dapat menentukan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman sehingga dapat menghasilkan *out put* pendidikan yang berkualitas dan dapat membantu peserta didiknya untuk dapat menghadapi kehidupannya dimasa depan. Menurut Trianto (2007 : 1) menyatakan bahwa dalam



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik dimasa yang akan datang sehingga peserta didik dapat menghadapi kehidupannya dengan penuh kesiapan dan tidak akan tertinggal dengan yang lainnya.

Pendidikan yang berkualitas tentunya memerlukan komponen dalam pendidikan yang berkualitas, mulai dari kelengkapan sarana dan prasarana serta kesiapan dari sarana dan prasarana yang dimiliki oleh lembaga pendidikan tersebut. Komponen utama yang menjadikan berjalannya suatu proses pendidikan yaitu adanya pengajar atau seorang guru yang memiliki keahlian dalam bidangnya untuk disampaikan dan adanya peserta didik yang menjadi objek untuk menerima pelajaran yang akan disampaikan oleh seorang guru tersebut.

Seorang guru yang menjadi salah satu komponen utama dalam pendidikan haruslah memiliki keprofesionalan dalam mengajar mata pelajaran yang diampunya, sehingga guru tersebut dapat menguasai bidangnya. Selain itu, dalam menyampaikan materi ajarnya seorang guru harus dapat memilih strategi dalam mengajar yang tepat dengan apa yang akan disampaikannya, sehingga apa yang akan disampaikan oleh seorang guru tersebut dapat diterima dengan baik oleh peserta didiknya. Disamping



itu, seorang peserta didik sebagai komponen utama dari proses pendidikanpun, sebaiknya tidak hanya bergantung pada guru yang mengajarnya, akan tetapi mereka juga harus memiliki kreativitas dalam belajar yang menghantarkan mereka pada kemandirian, kepercayaan diri akan kemampuan yang dimilikinya.

Menurut Joyce Wycoff (2003 : 51) menyatakan bahwa kreativitas sangat penting, dikarenakan ketika seseorang menemukan kreativitasnya, mereka cenderung menjadi mandiri, percaya diri, berani mengambil resiko, berenergi tinggi, antusias, spontan, suka berpetualang, cermat, selalu ingin tahu, humoris, dan polos seperti anak-anak. Selain itu, menurut Abdusyagir (2007 : 16) dalam bukunya menyatakan bahwa berfikir kreatif sangat berkaitan dengan matematika. Masalah yang diajukan dalam matematika adalah masalah realistic (berkaitan dengan kehidupan nyata) dan relevan (menggambarkan kegunaan matematika dan sesuai tahap berfikir). Dengan demikian, adanya kreativitas dalam berfikir yang dimiliki oleh peserta didik tentu dapat menghilangkan berbagai macam persoalan yang ada dalam proses belajar seperti kejenuhan dalam belajar yang biasa terjadi dalam proses belajar dan kurangnya pemahaman tentang apa yang mereka pelajari.

Mata pelajaran yang diajarkan di sekolah terdiri dari berbagai macam mata pelajaran, salah satu diantaranya adalah mata pelajaran matematika. matematika merupakan salah satu bidang studi yang sangat



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

penting, baik bagi peserta didik maupun bagi pengembangan bidang keilmuan yang lain. Tak terkecuali, dalam pembelajaran matematika pun banyak sekali masalah yang timbul. Di antaranya adalah siswa kurang antusias dalam belajar matematika, siswa cenderung pasif untuk bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi dan penguasaan konsep suatu pokok bahasan tertentu, siswa merasa bosan dalam pembelajaran matematika. Ini dirasakan sekali oleh penulis ketika melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL). Aktivitas pembelajaran dikelas yang selama ini dilakukan oleh guru adalah dengan metode konvensional, tidak lain merupakan penyampaian informasi dengan lebih mengaktifkan guru sedangkan peserta didik hanya mendengarkan dan menyalin, sesekali guru bertanya dan murid menjawab, guru memberi soal latihan yang mirip dengan contoh soal lalu guru memberikan penilaian.

Pembelajaran seharusnya tidak hanya bersumber pada guru, tetapi juga pada siswa. Dan salah satu strategi dalam pembelajaran yang memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based learning*). Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menantang siswa agar 'belajar untuk belajar' bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi permasalahan matematika. Dan tahapan pembelajaran berbasis masalah diantaranya membimbing



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

penyelidikan individu atau kelompok dan menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Yanti, bapak Rizal dan ibu Fitri yang merupakan guru matematika di SMAN 1 jatibarang menyatakan bahwa pembelajaran yang digunakan di SMAN 1 jatibarang masih menggunakan pembelajaran langsung atau konvensional dan siswanya masih kurang kreatif mengerjakan soal-soal, siswa masih banyak mencontek dan tidak mempunyai ide baru saat mengerjakan soal yang guru berikan. Hal ini membuat para peserta didik kurang aktif, kurang kreatif, dan menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap peserta didik sehingga ulangan pun tidak cukup memuaskan dan kreativitas siswa kurang meningkat.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat dikatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pelajaran matematika dapat dilakukan dengan melatih dan meningkatkan kreativitas siswa dalam berfikir. Untuk itu penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kreativitas Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas X SMA Negeri I Jatibarang”**.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumunkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.



B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

a. Wilayah Penelitian

Wilayah penelitian ini adalah strategi pembelajaran matematika, yaitu membahas tentang pengaruh penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

b. Pendekatan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yaitu dengan sengaja mengusahakan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya dikontrol untuk dilihat pengaruhnya terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi trigonometri di kelas X SMAN 1 Jatibarang (Suharsimi, 2002 : 86).

c. Jenis Masalah

Jenis masalah yang akan diteliti merupakan jenis masalah yang bersifat korelasional. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pengaruh dari penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran matematika dengan materi trigonometri di kelas X SMAN 1 Jatibarang. Terdapat berbagai masalah yang berkaitan dengan strategi pembelajaran berbasis masalah yang merupakan

variabel bebas dan kreativitas belajar siswa yang merupakan variabel terikat, misalnya :

1. Bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis masalah di kelas SMAN I Jatibarang ?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara strategi pembelajaran berbasis masalah dengan strategi pembelajaran konvensional ?
3. Seberapa besar kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah ?
4. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas X SMAN I Jatibarang ?
5. Apakah ada interaksi yang signifikan antara pembelajaran berbasis masalah dengan tingkat kreativitas belajar siswa ?
6. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelompok di atas rata-rata dengan kelompok di bawah rata-rata ?



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

2. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat terarah dan jelas, sehingga tidak terjadi kekeliruan dalam penelitian ini, maka penulis memberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAN 1 Jatibarang yang sedang mempelajari pokok bahasan tentang trigonometri.
- b. Pembelajaran berbasis masalah yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup orientasi siswa pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.
- c. Kreativitas adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya atau menciptakan ide yang dikembangkan dari ide asli sehingga dapat memecahkan masalah dengan berbagai langkah yang dikombinasikan dari beberapa informasi yang diperoleh sebelumnya. Indikator kreativitas yang diteliti hanya mencakup indikator kelancaran, keluwesan, dan keaslian.



3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan Penelitian yang digunakan ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan pertanyaan penelitian ini, penulis dapat menentukan tujuan dari penelitian yang dilakukan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dipaparkan didepan, maka pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis masalah di SMAN 1 Jatibarang ?
- b. Seberapa besar kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah ?
- c. Adakah pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas X SMAN 1 Jatibarang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk memperoleh data tentang penggunaan pembelajaran berbasis masalah di SMAN 1 Jatibarang.
- b. Untuk memperoleh data tentang seberapa besar kreativitas belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah.



- c. Untuk memperoleh data tentang pengaruh pembelajaran berbasis masalah terhadap kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika di kelas X SMAN 1 Jatibarang.

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan penelitian dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut :

- a. Bagi guru, sebagai informasi bahwa penggunaan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika serta memberikan masukan kepada guru untuk perbaikan proses pembelajaran dan dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika selanjutnya.
- b. Bagi peserta didik, strategi pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat menumbuh kembangkan daya pikir, ide, dan menemukan solusi suatu masalah yang mungkin mereka temukan sendiri serta menumbuh kembangkan kreativitas siswa dalam mempelajari matematika.
- c. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika
- d. Bagi peneliti, pengalaman dan temuan-temuan yang inovatif dalam penelitian ini diharapkan mampu digunakan untuk penelitian berikutnya demi peningkatan kualitas pembelajaran.



E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini dimaksudkan agar dalam penulisan skripsi ini menjadi lebih terarah dan sistematis. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

Bab pertama, membahas Pendahuluan yang meliputi : latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab kedua, membahas tentang landasan teori yang isinya meliputi : kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, hipotesis penelitian.

Bab ketiga, membahas tentang metodologi penelitian yang meliputi : tempat dan waktu penelitian, metode dan desain penelitian, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, instrument penelitian, teknik analisis data.

Bab keempat, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi deskripsi data di antaranya data variabel X dari hasil angket dan variabel Y dari hasil tes. analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji independent dan kelinearan regresi, persamaan regresi, uji koefisien determinasi dan pengujian hipotesis.

Bab kelima, merupakan penutup yang berisi kesimpulan akhir dan saran dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jatibarang.



DAFTAR PUSTAKA

- Amir, M. Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning (Bagaimana Pendidikan Memberdayakan di Era Pengetahuan)*. Jakarta : Kencana
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gintings, Abdorrahman. 2007. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Budi Aksara
- [http://tpersnet/2008/03/Media Pembelajaran Didalam Desain Pembelajaran](http://tpersnet/2008/03/Media_Pembelajaran_Didalam_Desain_Pembelajaran),
Diunduh Tanggal 25 Agustus 2011 Jam 11.20
- http://www.scribd.com/doc/25182223/Cahyono.Metode_Shapiro_Wilk Diunduh
Tanggal 25 Agustus 2011 Jam 08.15
- http://en.wikipedia.org/wiki/Levene%27s_test Diunduh Tanggal 26 November
2011 Jam 17.05
- Isjoni. 2009. *Cooperatif Learning (Mengembangkan Kemampuan Belajar kelompok)*. Bandung : Alfabeta
- Nasehuddin, Toto. 2008. *Metodologi Penelitian (Sebuah Pengantar)*. Kuningan : STAIN



- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Data dengan SPSS*, Yogyakarta
- Riduwan. 2006. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Ruseffendi, E.T. 2005. *Dasar-Dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung : Tarsito
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran : Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sanjaya, Wina. 2010. *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya
- Sharan, Shlomon. 2009. *Handbook Of Cooperative learning*. Yogyakarta : Imperium
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Somantri, Ating dan Sambas Ali Muhidin. 2006. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Bandung : Pustaka Setia
- Solso, Machlin. O dan Machlin. M. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta : Erlangga
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Surabaya : Prestasi Pustaka Publisher
- Trianto. 2010. *Mendesain Model pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media



Uyanto, Stanislaus. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta :

Graha Ilmu

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*.

Jakarta : Rineka Cipta

Widaningsih, Dedeh. 2009b. *Evaluasi Pembelajaran Matematika. Paket Modul*

Pembelajaran PSPM, FKIP, UNSIL. Tasikmalaya ; Tidak dipublikasikan

Yusuf, Syamsu. 2005. *Landasan Bimbingan dan Konseling*. Bandung : PT.

Remaja Rosdakarya

Zaqiya. 2010. *Pengaruh Kreativitas Belajar Matematika Siswa Terhadap Prestasi*

Belajar. IAIN Cirebon : Skripsi

